

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajisetya Agusdinata, Daniel. 2012. *"Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Virtual Gamelan Jawa Berbasis Android"*, Skripsi. Yogyakarta : Universitas Kristen Satya Wacana.
- Becker, Judith. 1980. *"Traditional Music In Modern Java: Gamelan in a Changing Society"*. The University Press of Hawaii.Honolu.
- Cendhika Putran, Kharisma. 2012. *"Aplikasi Gamelan Multi Touch "Gamelan Mt" Pada Komputer Layar Multi Sentuh "Tiwule" Untuk Media Simulasi Dan Permainan Alat Musik Gamelan"*, Skripsi. Yogyakarta : Stmik Amikom Yogyakarta.
- Dyas Priyanggodo, Yudi. 2010. *"Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Virtual Gamelan Jawa Berbasis Android"*, Skripsi. Yogyakarta : Stmik Amikom Yogyakarta.
- Hernawadi.2014.*"Gamelan lombok yang mendunia"*. Diakses tanggal 16 September 2015 dari <http://www.kampung-media.com/hernawadi>.
- Jogiyanto HM,. 2005. "Analisis dan Desain Sistem Informasi" Yogyakarta : Andi Offset
- Mutant, Jazz. 2008. *"Lemur input device"*. Diakses tanggal 4 Maret 2014 dari [http://www.jazzmutant.com/lemur\\_overview.php](http://www.jazzmutant.com/lemur_overview.php)
- Sergi Jord`a, Martin Kaltenbrunner, Gu ¨nter Geiger, and Ross Bencina. 2005. *"The reacTable\*. In Proceedings of the International Computer Music Conference (ICMC n2005)"*, Barcelona, Spain.
- Sorrell, Neil .1990.*"A Guide to the Gamelan."* Faber and Faber.London.
- Suyanto. M, 2003. *"Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing"*, Yogyakarta : Andi Ofset.